

# VIRTUOS

## Règles du Jeu



### Bienvenue dans Virtuos !

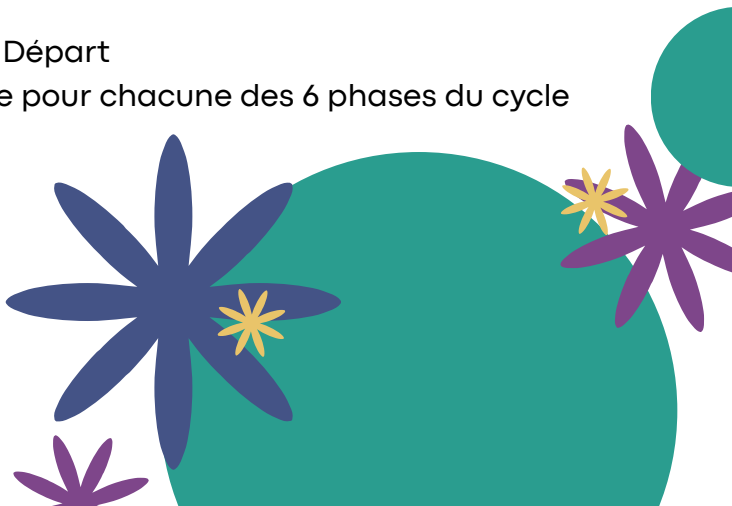
Dans ce jeu, vous êtes chacun à la **tête d'une entreprise** et vous allez piloter le développement d'un produit sur l'ensemble de son **cycle de vie**. Votre but n'est pas seulement de prospérer économiquement, mais de le faire de manière **responsable**.

**Notre but : vous donner des pistes afin d'aider à rendre notre monde DURABLE**

Le gagnant sera le joueur qui, après le tour du plateau, aura atteint le meilleur Score de Durabilité et un équilibre entre performance **économique**, impact **environnemental** et responsabilité **sociale**.

### Matériels

- 1 Plateau de Jeu Central, Cycle de Vie
- 6 Plateaux Individuels
- 6 Cartes Entreprise de Départ
- 54 Cartes Phases (1 pile pour chacune des 6 phases du cycle de vie)
- 12 Cartes Événement
- 1 Pion
- 1 Règle du Jeu



# Les scores des plateaux individuels :

**Social** : Mesure votre engagement envers vos employés, vos fournisseurs et la société



**Revenu** : Représente vos gains récurrents. À chaque tour, vous ajoutez votre total à vos Points €

Ex : 10€ et 3 de revenus en fin de tour deviennent 13€ au début du prochain

**Environnemental** : Représente l'impact positif de votre entreprise sur l'environnement



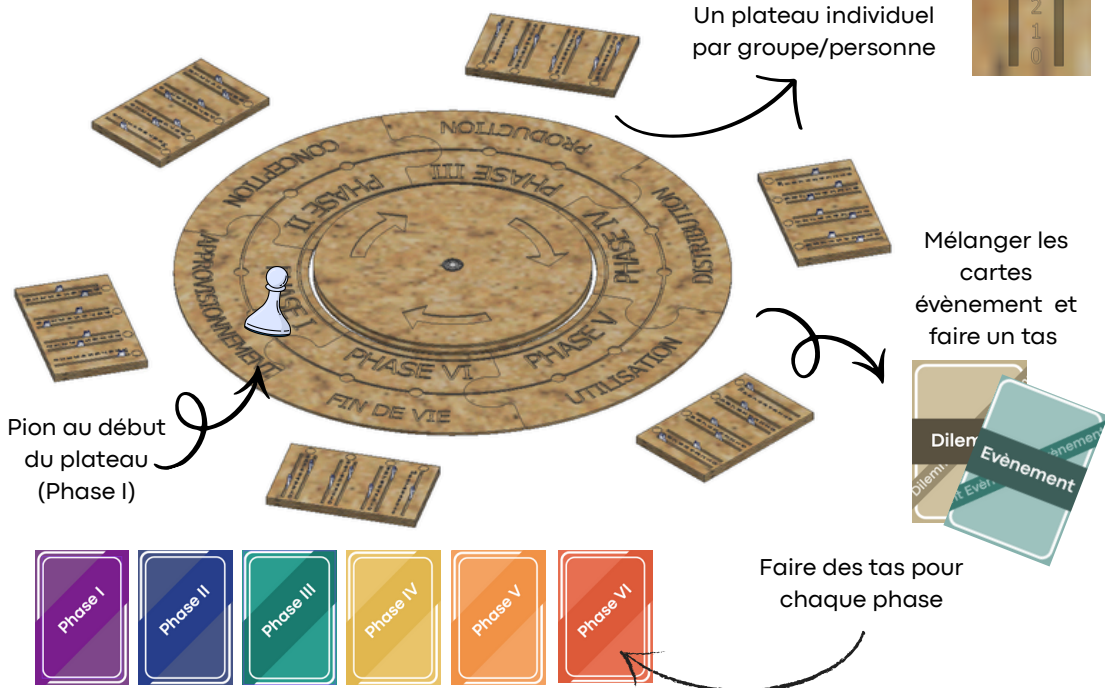
**Economie** : C'est votre trésorerie, votre "banque". Vous l'utilisez pour acheter des cartes Projet.

Chaque joueur comptabilise ses scores sur son plateau.  
Chaque pilier du développement durable (Social, Environnemental et Economie) dispose d'une jauge pour compter les dizaine (à gauche) et d'une pour les unités (à droite).

Exemple : Score = 46



## Mise en place



Chaque joueur choisit (ou tire au sort) le type d'entreprise qu'il souhaite.

Augmentez votre score final grâce aux missions bonus, tout en restant maître de l'évolution de vos priorités.



Chaque joueur place ses marqueurs sur son plateau pour correspondre aux valeurs de départ de sa carte Entreprise.

## La partie peut commencer !

La partie dure 12 tours, répartis en 6 phases de "Cycle de Vie" (2 tours par phase).

### Déroulement du Tour

- 1 Avancer le pion
- 2 Ajouter les revenus à votre jauge €
- 3 Révéler 3 cartes de la phase en cours lisez les à voix hautes et placez-les face visible dans leurs emplacements sur le plateau tournant .
- 4 Simultanément, chaque joueur choisit une carte Projet (les doublons sont autorisés), la révèle et paie son coût en €
- 5 Ajuster votre score sur votre plateau

Lisez bien comment se calcule les points afin de définir votre stratégie !

Si un joueur ne peut pas payer, il passe son tour.

# Fin de Phase



Une **phase** correspond à une étape du cycle de vie.  
A la fin d'une phase, une carte de la pile « Evènement ou Dilemme » est retournée. Un joueur la lit **à voix haute**. L'effet d'une carte Evènement s'applique à l'ensemble des joueurs. Pour les cartes Dilemme, chaque joueur doit choisir parmi deux proposition aux impacts différents !

## Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque tous les tours ont été joués.

A cet instant, chaque joueur calcule de son Score de Durabilité à l'aide de la formule suivante :

Score **Environnemental** + Score **Social** + (Score **Economie** / 2)

Et ajoute ou non ses **points de mission** d'entreprise

Calculez l'écart entre vos **scores extrêmes** (max - min). Une croissance équilibrée et durable offre un **bonus**, tandis qu'un écart trop important applique un **malus**, selon le barème du tableau ci-dessous.

Ecart max	Effet
0-8	+7
9-12	-8
13-17	-15
au-delà de 17	-20

Exemple : si vous terminez la partie avec les scores suivants : 23/17/26, votre écart max est de 9. Vous aurez un malus de -8. Le calcul du score de durabilité donne 53. En appliquant le malus, votre score final sera 45.

# VIRTUOS

## Game rules



### Welcome to Virtuos!

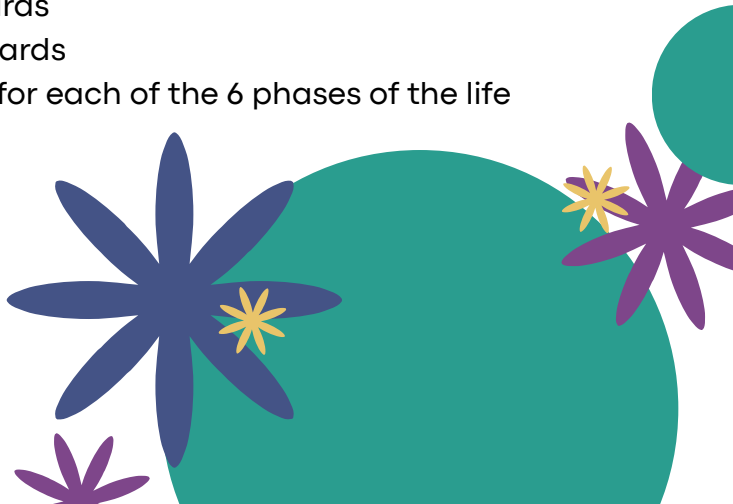
In this game, each of you is at the **head of a company**, steering the development of a product throughout its entire **life cycle**. Your goal is not just to prosper economically, but to do so in a **responsible** manner.

**Our goal: to give you insights and pathways to help make our world SUSTAINABLE.**

The winner will be the player who, after completing the circuit around the board, has achieved the best Sustainability Score and a balance between **economic** performance, **environmental** impact, and **social** responsibility.

### Materials

- 1 Central Game Board (Life Cycle)
- 6 Individual Player Boards
- 6 Starting Company Cards
- 54 Phase Cards (1 pile for each of the 6 phases of the life cycle)
- 12 Event Cards
- 1 Pawn
- 1 Rulebook



# Individual Board Scores

**Social:** Measures your commitment to your employees, your suppliers, and society.



**Revenue:** Represents your recurring gains. At each turn, you add your revenue total to your € Points.

Example: Having 10€ and 3 revenue at the end of a turn becomes 13€ at the start of the next.



**Economy:** This is your treasury, your "bank." You use it to buy Project cards.

**Environmental:** Represents your company's positive impact on the environment.



## Tracking Scores:

Each player tracks their scores on their individual board. Each pillar of sustainable development (Social, Environmental, and Economy) has a gauge to count tens (on the left) and units (on the right).

Example : Score = 46



## Setup

One individual board per group/person

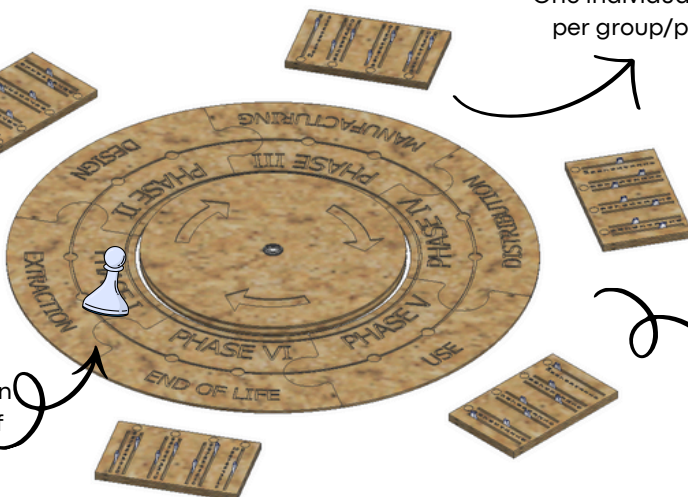
Shuffle the Event cards and place them in a pile.



Create separate piles for each of the 6 Phase cards



Place the Pawn at the start of the board (Phase I)



Choose or draw a Company card: Each player chooses (or draws at random) the type of company they want (e.g., Multinational, Cooperative, Startup).

These cards have different starting scores, but you are free to evolve their priorities!



Set markers: Each player places their markers on their board to match the starting values of their Company card.

**The game is ready to begin!**

The game lasts 12 turns, divided into 6 "Life Cycle" phases (2 turns per phase).

## Turn Sequence

- 1 Advance the pawn
- 2 Add revenue to your Economy gauge €
- 3 Reveal 3 cards from the current phase and place them face up in their slots on the central board
- 4 Simultaneously, each player chooses a Project card (duplicates are allowed), reveals it, and pays its cost in €
- 5 Adjust your scores on your individual board based on the chosen card

If a player cannot pay, they skip their turn

## End of Phase



A phase corresponds to one stage of the life cycle. At the end of a phase (every 2 turns), an "Event or Dilemma" card is flipped. One player reads it aloud.

- Event cards: The effect applies to all players.
- Dilemma cards: Each player must choose between two options with different impacts!

## End of the Game

The game ends when all 12 turns have been played.

**Warning:** If your scores are too far apart from one another, a penalty (malus) may apply! Conversely, if your growth is balanced and sustainable, you will receive a bonus.

Each player calculates the difference (gap) between their lowest and highest score. Refer to the following table to find your bonus or penalty:

Max Spread	Effect
0-8	+7
9-12	-8
13-17	-15
Beyond 17	-20

At this point, each player calculates their final Sustainability Score using the following formula:

**Environmental** Score + **Social** Score + (**Economy** Score / 2)

Example: If you finish the game with the scores 23 / 17 / 26, your maximum spread is 9 (26 - 17 = 9). According to the table, you receive a penalty of -8. The Sustainability Score calculation:  $23 + 17 + (26 / 2) = 53$ . Applying the penalty:  $53 - 8 = \text{Final Score of } 45$ .